Drakskatten®



Ett ÄVENTYRSSPEL för 2-6 SPELARE från 7 ÅR. SPELTID ca. 45 min.

DrakSkatten

Ett äventyrsspel för 2–6 spelare från 7 år.
Speltid ca 45 min.

Du står alldeles ensam i den mörka, fuktiga stengången. Trots vetskapen om att du är bevakad, smyger du dig djupare in i labyrinten. Du viker runt ett hörn och ser framför dig på golvet en glimmande juvelhög! Ska du kunna besegra skattens väktare och föra juvelerna ut ur labyrinten?

Drakskatten är ett spännande och roligt spel, med enkla regler, för 2–6 spelare från 7 år och uppåt. Spelarna är orädda äventyrare på skattjakt i en enorm labyrint, belägen under en gammal borg. Målet är att fortast möjligt samla ihop en skatt av silvermynt och ädelstenar – utan att bli uppäten av hemska monster.

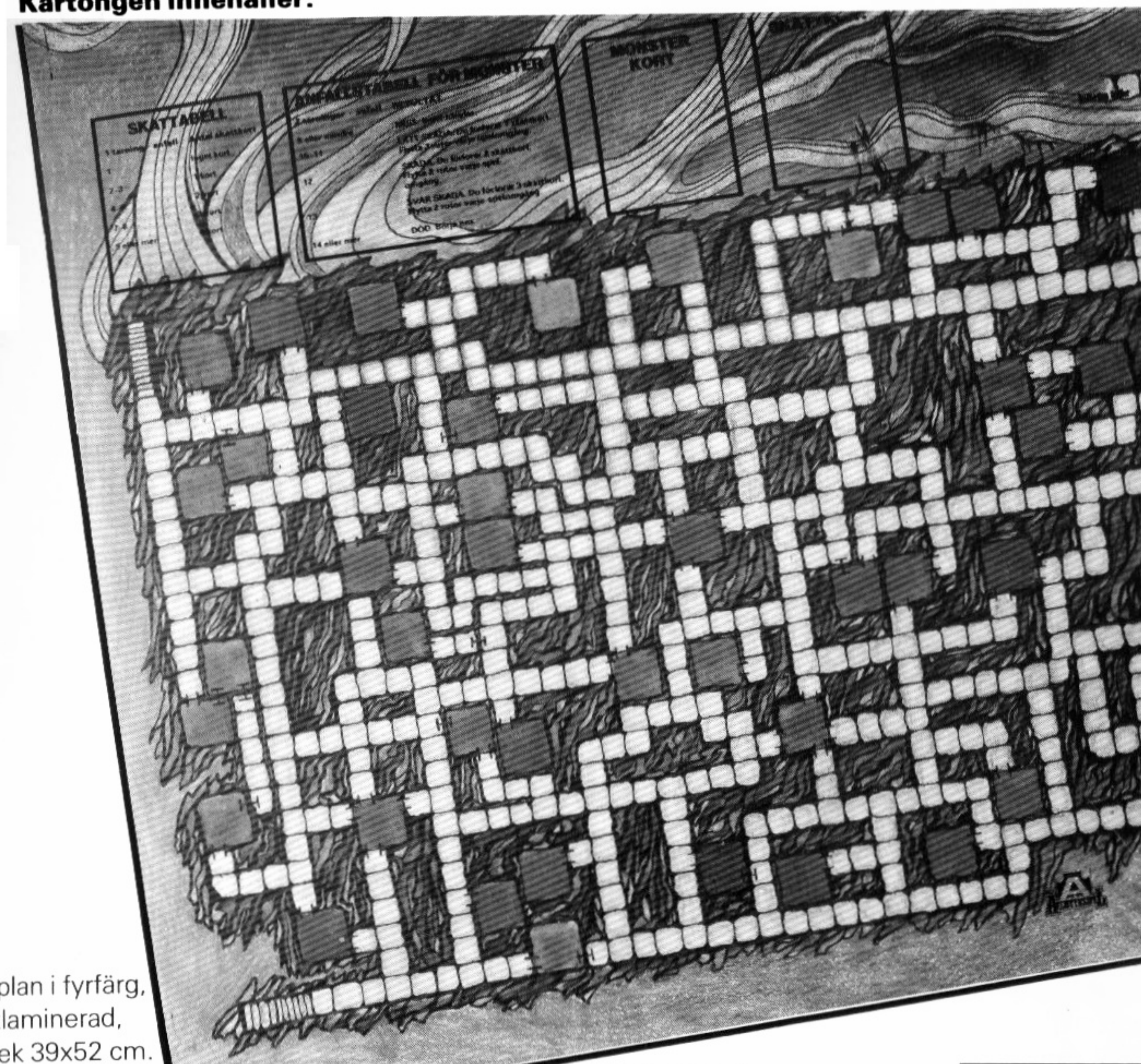
För att kunna hitta några skatter måste spelarna våga sig in i olika rum i labyrinten och där besegra skatternas väktare – alltifrån ormar och spöken till fasansfulla drakar.

På vägen genom labyrinten kan spelarna också hitta olika magiska föremål som går att använda som hjälpmedel i skattjakten.

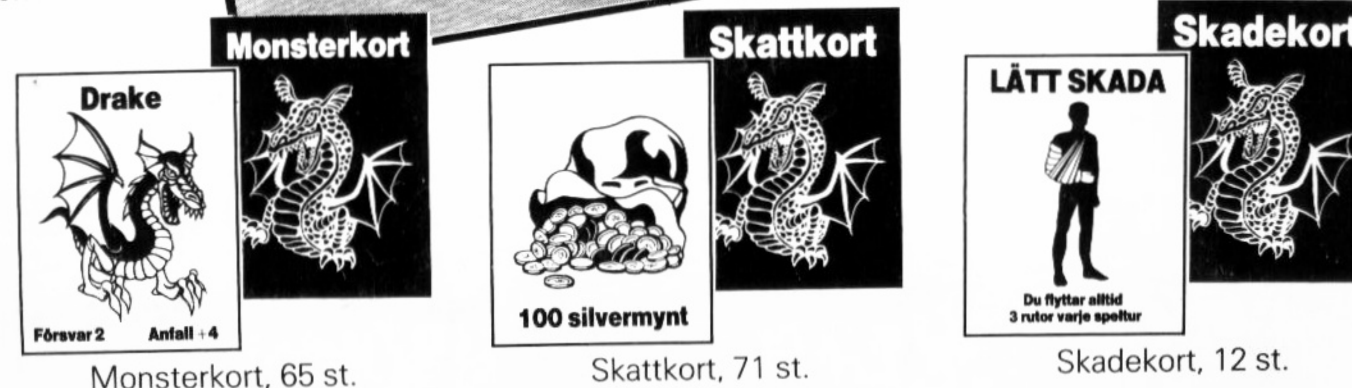
Det gäller också att se till så man inte blir skadad, eftersom man då måste flytta långsammare och kanske också förlorar skatter.

Är du en orädd äventyrare? I så fall är du redo att möta farorna i Drakskatten!

Kartongen innehåller:



Spelplan i fyrfärg, plastlaminerad, storlek 39x52 cm.



Monsterkort, 65 st.

Skattkort, 71 st.

Skadekort, 12 st.

6 spelpjäser.

2 tärningar.

Utförliga regler i locket.

Tillverkat i Sverige
Marknadsföres av: AB Jan Edman
Box 100, 156 00 Vagnhärad
Tel 0156/105 23

DrakSkatten

Ett äventyrsspel för 2–6 spelare från 7 år. Speltid ca 45 min.

Inledning

Under den uråldriga och mystiska Drakborgen finns en enorm labyrint av unkna, otäcka stengångar och hemlighetsfulla rum. I rummen finns fantastiska skatter och rikedomar vaktade av fasansfulla monster. Ditt uppdrag är nu att fortast möjligt samla ihop en skatt värd 1 500 silvermynt, utan att bli ihjälslagen eller uppäten av monstren.

Spelet innehåller

1 spelplan
50 markeringsbrickor
65 monsterkort
71 skattkort
12 skadekort
2 tärningar

Spelplanen

Spelplanen visar en labyrint under ett gammalt slott. I varje hörn leder en trappa ned i labyrinten. Spelaren väljer en trappa att börja vid och måste sedan sluta vid samma trappa.

De stora rutorna är rum och de små rutorna korridorer. Rummen är försedda med dörrar och ibland även lönndörrar. Se teckenförklaring på spelplanen för alla uppgifter.

Hur man börjar spelet

Lägg ut spelplanen.
Sortera skattkorten och monsterkorten i två olika högar. Blanda varje hög, vänd baksidan uppåt, och lägg dem på sina platser på spelplanen.

Varje spelare väljer en färg.

Varje spelare slår en tärning och den som slår högst börjar spelet vid valfri trappa.
Spelordningen går sedan medsols. Reglerna följer nu i den ordning olika händelser inträffar i spelet.

Förflyttning och spelordning

Varje spelomgång får spelaren välja ETT av följande alternativ.

a) Endast flytta.
b) Stå still en omgång och leta efter en lönndörr.
c) Slåss mot eventuella monster.
d) Om tärningen tillåter, flytta till en dörr, gå in i rummet och stanna där. Spelaren ska då också dra ett monsterkort och slåss mot monstret.

Vid normal förflyttning används en tärning (man behöver inte utnyttja hela tärningskastet). Man får bara flytta vågrätt eller lodrätt, aldrig diagonalt.
Vid skada gäller speciella regler.

Dörrar

Dörrar är givetvis enda vägen in i ett rum.

VANLIGA DÖRRAR är olåsta och kan passeras direkt.

LÖNNDÖRRAR måste man "leta" efter. För att kunna hitta en lönndörr måste man börja spelomgången i en ruta som gränsar till en lönndörr. Spelaren får inte flytta utan hela spelomgången ägnas åt att "leta". För att hitta dörren måste spelaren slå ett, två eller tre med en tärning. Om han lyckas med detta flyttar spelaren omedelbart till rutan på andra sidan dörren.

Om man återvänder till en lönndörr man tidigare använt måste man leta på nytt. Man har "glömt bort" var dörren fanns.

Rum

När en spelare kommer in i ett rum drar han ett monsterkort, för att se om rummet är bebott. Om kortet visar att så är fallet uppstår samma spelomgång strid. Detta sker automatiskt varje gång man kommer in i ett nytt rum. Vid början av varje ny spelomgång får spelaren sedan välja om han vill fortsätta att slåss, eller fly ur rummet. Om monsterkortet visar att rummet är tomt, eller när spelaren besegrat ett monster, läggs en markeringsbricka i rummet för att visa att det är tomt.

Om spelaren flyr ur rummet är det fortfarande bebott och ingen bricka läggs dit. Däremot tas monsterkortet bort och när nästa spelare går in i rummet drar han ett nytt kort. En spelare som flyr ur ett rum får inte gå tillbaka till samma rum utan att först ha besökt ett annat rum.

Om alla rum skulle fyllas med markeringsbrickor tas dessa bort och rummen är tomma igen.

Monsterkort

Varje monsterkort visar ett monster och dess namn. Dessutom finns två värden på kortet.

Ett FÖRSVARS-värde som används när spelaren attackerar monstret. Ju högre FÖRSVARS-värde, desto lättare är det att besegra monstret. Se STRID.
På kortet finns också ett ANFALLS-värde som används när monstret attackerar spelaren. Se STRID.

Strid

Strid uppstår när en spelare kommer in i ett rum, eller står kvar i rummet sedan förra spelomgången.

I en strid slår alltid spelaren först. Om monstret inte besegras får det slå tillbaka, annars tas monsterkortet ur spelet. För att besegra monstret, måste spelaren, med två tärningar, slå lika med eller mindre än monstrets FÖRSVARS-värde. Lyckas han med detta besegras monstret omedelbart, och kan inte anfalla spelaren. Om monstret kan anfalla kastar spelaren två tärningar och lägger dessutom till monstrets ANFALLS-värde (om det är högre än 0). Resultatet avläses i nedanstående tabell.

ANFALLSTABELL FÖR MONSTER

2 tärningar + anfall	Resultat
9 eller mindre	MISS. Inget händer.
10–11	LÄTT SKADA. Du förlorar 1 skattkort. Flytta 3 rutor varje spelomgång.
12	SKADA. Du förlorar 2 skattkort. Flytta 2 rutor varje spelomgång.
13	SVÅR SKADA. Du förlorar 3 skattkort. Flytta 2 rutor varje spelomgång.
14 eller mer	DÖD. Börja om.

Spelaren och monstret får endast anfalla en gång var per spelomgång. Detta upprepas tills monstret besegras eller spelaren dör, eller till dess spelaren flyr ur rummet. Spelaren får inte anfalla den omgången utan kastar istället en tärning och går ut som vanligt.

Skador

Skador får man i strid med monster enligt tabellen ovan.

När en spelare blir skadad tar han ett skadekort som motsvarar skadan och följer kortets anvisningar. Har spelaren hunnit få några skattkort förlorar han ett eller fler.

Tärning används inte längre för förflyttning utan spelaren flyttar istället enligt kortet.

Om spelaren har en LÄTT SKADA och får en till byts dessa till en SKADA.

Har spelaren en SKADA och får en till byts dessa till en SVÅR SKADA.

Har spelaren en SVÅR SKADA och får en ny skada, vilken som helst, dör spelaren, och får börja från början igen. En LÄTT SKADA påverkar dock inte en spelare som har en SKADA.

Skatter

Som tidigare sagts gäller det alltså att samla skatter.

SKATTKORTEN fås efter det att spelaren har besegrat ett monster. Omedelbart efter detta kastar spelaren en tärning, lägger till monstrets ANFALLS-värde, och utläser resultatet i nedanstående tabell.

SKATTABELL

1 tärning + anfall	Antal skattkort
1	Inget kort
2–3	1 kort
4–6	2 kort
7–8	3 kort
9 eller mer	4 kort

Skatterna är i form av silvermyntspåsar, ädelstenar eller magiska föremål. Påsarnas och ädelstenarnas värde i silvermynt anges direkt på kortet. De magiska föremålen har inget värde i silvermynt. De är däremot mycket värdefulla hjälpmedel i jakten på skatter.

Magiska föremål

En del skattkort är så kallade magiska föremål som har speciella egenskaper.

Så här fungerar de:

- ***Magiskt svärd***
  Drar ifrån ett på tärningskast för att besegra monster. Ett tärningskast på 9 räcker för att besegra ett monster som har FÖRSVARS-värde 8 om spelaren har detta kort.
- ***Magisk amulett***
  Drar ifrån ett på tärningskast när ett monster anfaller en spelare.
- ***Läkande dryck***
  Läker alla skador. Spelarens skadekort får tas bort när den läkande drycken används. Detta kort får bara användas en gång och tas bort efter användandet.
- ***Flygande matta***
  Varje gång ägaren av detta kort skall flytta får han kasta TVÅ tärningar istället för en. KOM IHÅG! Eftersom mattan bär spelaren spelar eventuella skador ingen roll. Spelaren skall använda två tärningar och inte bry sig om vad som står på skadekortet.
- ***Kristallkula***
  När spelaren slutar en spelomgång intill en vanlig dörr, eller en "upptäckt" lönndörr, kan han se genom dörren med hjälp av kristallkulan.
  Dra därför ett monsterkort och slå för eventuella skattkort på en gång. Alla dessa kort får spelaren se utan att gå in i rummet. Om spelaren vill gå in i rummet nästa omgång sparas dessa kort. Annars tas korten bort och spelaren måste gå till ett annat rum.
- ***Giftpulver***
  När giftpulvret kastas mot ett monster, det träffar alltid, besegras monstret omedelbart. Detta kort får bara användas en gång och tas sedan bort.
- ***Klistergolv***
  Detta kort får monstret att fastna i rummets golv så att det inte kan anfalla. Spelaren kan däremot gå runt monstret och ta dess eventuella skatt. Slå för skattkort på vanligt sätt.
  OBS! Drakar och häxor berörs inte av klistergolvet utan kan anfalla som vanligt. Detta kort får bara användas en gång och tas sedan bort.
- ***Magisk stav***
  Den magiska staven används för att hitta lönndörrar.
  När en spelare med detta kort stannar intill en lönndörr hittar han den direkt och får omedelbart gå igenom dörren.

Vem vinner?

Den spelare som först har samlat ihop silvermynt och ädelstenar till ett värde av 1 500 silvermynt, samt med sin skatt tagit sig tillbaka till den trappa han startade vid vinner spelet.

Och sen då?

Om man vill variera spelet mer går det bra att hitta på fler och svårare regler.

Tycker man i alla fall att det blir för begränsat och vill ha mer detaljerade regler bör man absolut prova Drakar & Demoner ifrån Äventyrsspel.

I det spelet finns inga begränsningar utom din fantasi.

Spelkonstruktör: Lars-Åke Thor
Bearbetning: Fredrik Malmberg
Redigering: Mikael Kuniholm

Scan: Psybiorg
PDF: Jonas